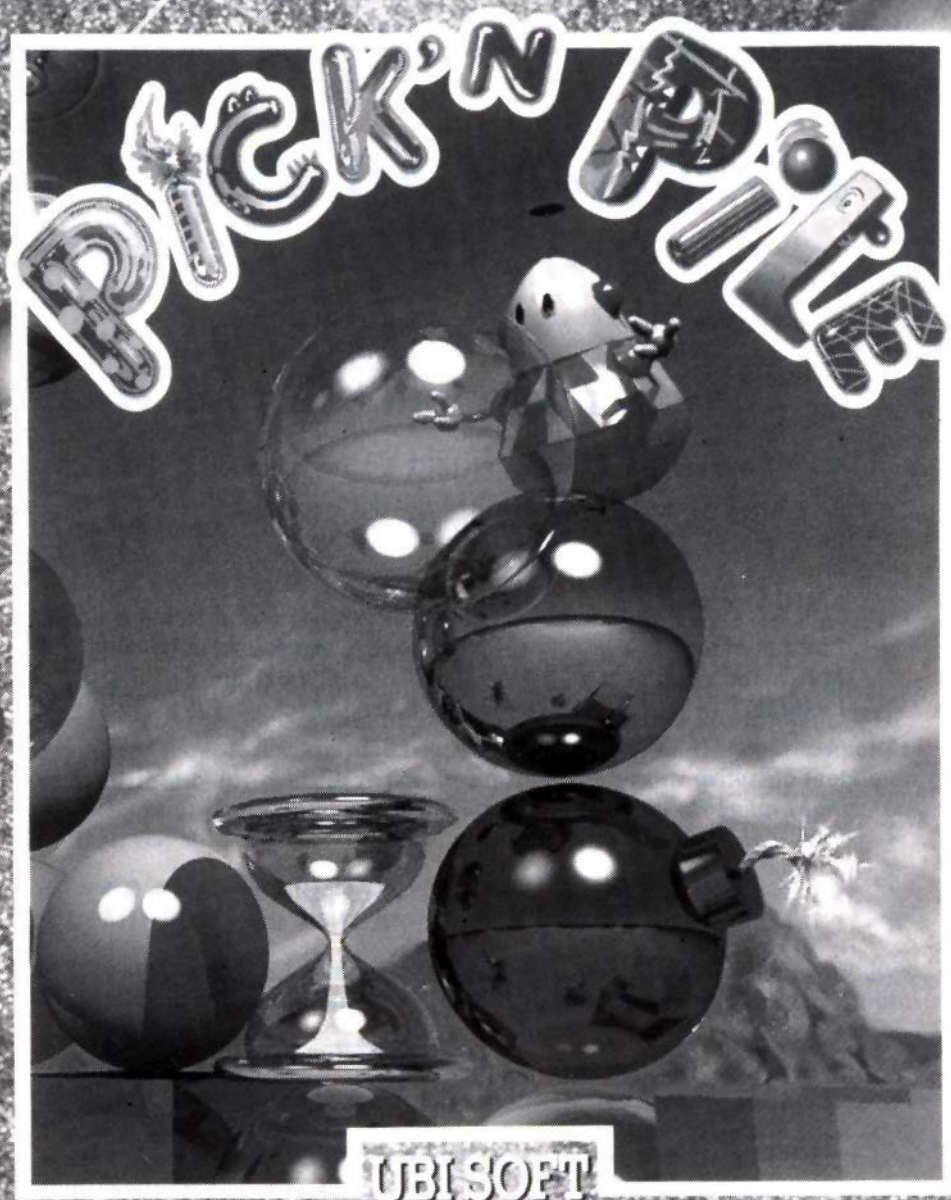


# PICK'N PILE

<b>FRANÇAIS</b> .....	<b>1</b>
<b>ENGLISH</b> .....	<b>11</b>
<b>DEUTSCH</b> .....	<b>19</b>
<b>ITALIANO</b> .....	<b>29</b>

EmuMovies



UBI SOFT  
Entertainment Software

# CARTE DE REFERENCE PC

## PC version :

Programming : Claude Ackriche  
Music and sound : Charles Callet  
Pictures : Michel Ancel

## ATARI version :

Programming, music and sound : Nicolas Choukroun  
Pictures : Michel Ancel

## AMIGA version :

Programming : Fabrice Devaux  
Music and sound : Nicolas Choukroun  
Pictures : Michel Ancel

## I. INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT :

Pick'n Pile fonctionne sur les IBM PC/XT et AT et compatibles.  
Pour utiliser Pick'n Pile, vous aurez besoin d'un micro-ordinateur cité ci-dessus avec au minimum 512 Ko de mémoire disponible et une version DOS 3.0 ou plus.

Allumez votre micro-ordinateur et lorsque celui-ci sera sous tension suivez les instructions suivantes :

**Installation sur disque dur :** suivant votre micro-ordinateur, vous utiliserez la version du jeu sur disquette 3"1/2 ou 5"1/4. Insérez la disquette 3"1/2, ou 5"1/4, dans le lecteur de disquette (lecteur A ou B). Pour copier le jeu sur disque dur, vous devez créer un répertoire pour éviter de mélanger les fichiers du jeu avec ceux de vos applications. Pour créer un répertoire, vous devez suivre les instructions suivantes :

**C > RD PICK puis RETURN**

**C > MD PICK puis RETURN**

Après avoir exécuté la commande MD PICK puis RETURN, vous pouvez copier le jeu dans le répertoire PICK en suivant les instructions suivantes :

**C > COPY A : \* \* \* puis RETURN**

Note : Si vous utilisez le lecteur B comme lecteur source, remplacez A : par B :. Si vous copiez la version 5"1/4, n'oubliez pas de copier les deux disquettes. La copie de la deuxième disquette se fait de la même façon que la première.

Pour lancer le jeu, vous aurez besoin de connaître le type de carte vidéo qu'utilise votre micro-ordinateur. Pick'n Pile fonctionne avec les différentes cartes suivantes :

**EGA/VGA**

**CGA**

**TANDY**

Pour lancer le jeu en mode VGA ou EGA, tapez la commande suivante :  
**C > EGA/VGA puis RETURN.**

En mode CGA la commande sera :  
**C > CGA puis RETURN.**

En mode TANDY la commande sera :  
**C > TDY.**

Pour lancer le jeu à partir du lecteur de disquette suivez les instructions suivantes :

En mode VGA ou EGA, la commande sera :  
**A > EGA/VGA puis RETURN.**

En mode CGA la commande sera :  
**A > CGA puis RETURN.**

En mode TANDY la commande sera :  
**A > TDY.**

Après quelques instants, vous verrez la page de présentation accompagnée d'une musique. Vous pourrez commencer à jouer.

## II. MENU :

### F1 : ONE PLAYER

Démarrage d'une partie à un joueur.

### F1 : TWO PLAYERS

Démarrage de la partie à deux joueurs.

A deux joueurs, lorsqu'un joueur termine un tableau ou perd une vie, l'autre joueur commence à jouer.

### F2 : Level EASY/HARD

C'est le niveau de difficulté.

EASY : Facile, démarrage du jeu au niveau 1.

HARD : Difficile, démarrage du jeu au niveau 50.

### F3 : MOUSE/JOYSTICK/KEYBOARD

Choix du type de contrôle :

MOUSE : contrôle à la souris.

JOYSTICK : Contrôle au joystick.

KEYBOARD : Contrôle au clavier.

Note : Si vous sélectionnez la commande "MOUSE", vous ne pourrez plus choisir la commande "JOYSTICK" par la suite, sauf si vous relancez le jeu.

Si aucune des options "MOUSE" et, ou, "JOYSTICK" n'apparaît à l'écran, c'est que vous n'avez pas de joystick ou de souris installé sur votre micro-ordinateur.

### F4 : TICTAC ON/OFF

Décompte du temps sonore ou non.



# CARTE DE REFERENCE ATARI ST, STE

## I. INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT :

- Eteignez votre ordinateur.
- Insérez la disquette de Pick'n Pile dans le lecteur A.
- Allumez votre ordinateur.
- Le jeu chargera automatiquement.
- Pour accéder directement au menu durant la page de présentation, appuyez sur le bouton gauche de la souris.

## II. MENU :

### F1 : PLAYER(S) 1 or 2.

Jeu à 1 ou 2 joueurs.

A deux joueurs, lorsqu'un joueur termine un tableau ou perd une vie, l'autre joueur commence à jouer.

### F2 : Level EASY/HARD

C'est le niveau de difficulté.

EASY (facile) démarrage au niveau 1.

HARD (difficile) démarrage au niveau 50.

### F3 : MOUSE/JOYSTICK (KEYBOARD)

Choix du type de contrôle :

MOUSE : contrôle à la souris ;

JOYSTICK (KEYBOARD) : Contrôle au joystick (ou au clavier).

### F4 : TICTAC ON/OFF

Décompte du temps sonore ou non.

# CARTE DE REFERENCE AMIGA

## I. INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT :

- Eteignez votre ordinateur.
- Insérez la disquette de Pick'n Pile dans le lecteur DF0.
- Allumez votre ordinateur.
- Le jeu chargera automatiquement.
- Pour accéder directement au menu durant la page de présentation, appuyez sur le bouton gauche de la souris.

## II. MENU :

### F1 : ONE PLAYER

Démarrage d'une partie à un joueur.

### F2 : TWO PLAYERS

Démarrage de la partie à deux joueurs.

A deux joueurs, lorsqu'un joueur termine un tableau ou perd une vie, l'autre joueur commence à jouer.

### F3 : MOUSE/JOYSTICK (KEYBOARD)

Choix du type de contrôle :

MOUSE : contrôle à la souris.

JOYSTICK (KEYBOARD) : contrôle au joystick (ou au clavier).

Si vous sélectionnez Joystick ou Clavier, une sixième option (F6) apparaît dans le menu :

Cette option vous permettra de choisir la vitesse de déplacement du curseur.

**F4 : Level EASY/HARD**

C'est le niveau de difficulté.

EASY (facile) démarrage au niveau 1

HARD (difficile) démarrage au niveau 50

**F5 : TICTAC ON/OFF**

Décompte du temps sonore ou non.

## PICK'N PILE

### I. BUT DU JEU :

Le but du jeu est de faire le plus haut score possible et d'atteindre le tableau le plus élevé possible.

### II. CONTROLES :

Le curseur peut être déplacé avec :

- La souris
- Le joystick
- Le clavier

Le choix du type de contrôle se fait dans le menu (touche F3).

**SOURIS :** pour déplacer le curseur (vers le haut, vers la droite, etc...), déplacez la souris vers le haut, vers la droite, etc...

Pour sélectionner une pièce, appuyez sur le bouton gauche de la souris. Pour faire tomber d'autres pièces, appuyez sur la touche '0' du pavé numérique.

**CLAVIER :** pour déplacer le curseur, utilisez les flèches haut, bas, gauche et droite du clavier.

Pour sélectionner une pièce, appuyez sur la barre ESPACE et pour faire tomber d'autres pièces appuyez sur la touche '0' du pavé numérique.

**JOYSTICK :** pour déplacer le curseur, actionnez le joystick vers le haut, le bas, la droite ou la gauche (le déplacement peut aussi être fait en diagonale en positionnant le joystick en haut à droite par exemple). Pour sélectionner une pièce, appuyez sur le bouton de tir du joystick. Pour faire tomber d'autres pièces, appuyez sur la touche '0' du pavé numérique.

### III. COMMENT JOUER ?

#### a) L'écran :

L'écran est partagé en trois zones :

- 1) La plus grande partie de l'écran est occupée par l'écran sur lequel se déroule le jeu.
- 2) Le tableau de bord est dessiné en haut de l'écran. Ce tableau de bord vous donne les informations suivantes :
  - En haut à gauche le nombre de vie(s) qu'il vous reste,
  - En haut à droite, le temps qu'il vous reste pour terminer le tableau en cours,
  - En haut au centre votre score actuel.
  - En dessous du score, les tableaux déjà passés.
- 3) Lorsque vous obtenez un diamant (voir ci-dessous), celui-ci est affiché en bas de l'écran.

#### b) Comment déplacer les pièces ?

Le déplacement se fait par un échange entre deux pièces.

Pour échanger deux pièces, déplacez le curseur sur une des pièces que vous voulez déplacer, appuyez sur le bouton gauche de la souris (vous pouvez alors voir qu'un rectangle encadre cette pièce, cela veut dire qu'elle est sélectionnée). Déplacez alors la souris jusqu'à la seconde pièce et appuyez sur le bouton gauche de la souris : la première prendra alors la place de la seconde et vice-versa.



Une pièce pourra aussi être mise dans une case "vide". La case "vide" sera alors mise à la place de la pièce.

### c) Comment faire disparaître les billes ?

Un tableau est terminé lorsqu'il ne reste plus aucune bille sur ce tableau. Vous devez les faire disparaître dans un temps limité.

Pour les faire disparaître, il faut empiler les billes d'une même couleur dans la même colonne. La colonne disparaîtra si toutes les billes sont identiques. Une seule autre pièce différente (exceptés les bonus : voir ci-dessous) dans la colonne empêchera celle-ci de disparaître.

## IV. LES PIECES :

— **BILLES** : dans chaque tableau, il y a trois couleurs de billes différentes. Il faut les mettre par colonne de la même couleur pour les faire disparaître.

CE SONT LES SEULES PIECES QU'IL FAUT IMPÉRATIVEMENT FAIRE DISPARAITRE POUR TERMINER LE TABLEAU.

— **BONUS** : d'autres pièces peuvent disparaître avec une colonne. Elles peuvent remplacer les billes pour constituer une colonne. ATTENTION : pour qu'une colonne contenant des billes normales et des bonus disparaisse, il faut qu'une bille normale soit placée en bas de la colonne.

Ces bonus peuvent aussi disparaître sans qu'il y ait de bille dans la colonne. Voici la liste de ces bonus :

\* **BONUS POINTS** : ils permettent d'augmenter le nombre de points faits dans une colonne.

\* **BONUS MULTIPLICATEURS** : ils permettent de multiplier le nombre total de points d'une colonne par la valeur inscrite sur eux.

ATTENTION : lorsque deux bonus multiplicateurs disparaissent avec une colonne, seule la valeur la plus grande est prise en compte (par exemple : si x2 et x6 disparaissent, le nombre total de points de la colonne sera multiplié par 6).

\* **SABLIER** : lorsqu'un sablier disparaît avec une colonne, le temps qu'il vous reste pour terminer une colonne est augmenté de 200 points.

\* **DIAMANTS** : lorsqu'une colonne disparaît et que la somme totale de points de cette colonne est supérieure à 1 000 points, un diamant apparaît au sommet de la colonne (en fonction de la valeur de la colonne, le diamant sera plus ou moins précieux).

Sur Atari ST, vous devez faire disparaître le diamant dans une colonne si vous voulez le mettre dans votre magasin.

Sur AMIGA, le diamant est automatiquement placé dans le magasin. Quand le magasin est rempli (la ligne de diamant doit atteindre la droite de l'écran), votre score est augmenté.

## — PIECES SPECIALES :

\* **BOMBES** : pour faire exploser une bombe, il faut la déplacer à l'endroit où vous voulez la faire exploser. Elle fera disparaître les huit pièces qui entourent l'endroit où elle a été posée.

\* **MURS** : ce sont les seules pièces qui tiennent en équilibre sans l'aide d'autres pièces placées à côté d'elles. Ces pièces peuvent être très utiles dans certains tableaux...

\* **TETES DE MORT** : ces pièces sont très dangereuses : lorsqu'elles touchent le sol votre temps diminue deux fois plus rapidement. Vous ne pouvez les déplacer directement. Il faut qu'elles soient échangées avec une pièce déjà sélectionnée.

Ces têtes de mort peuvent être détruites...

\* **FLAMMES** : les flammes brûlent ce qui est placé au-dessus d'elles. Elles se développent donc vers le haut. Vous ne pouvez pas les détruire.

\* **POT DE FLEURS** : un pot de fleurs détruit les pièces placées au dessous de lui lorsqu'il tombe. Il est ensuite impossible de le déplacer. Il est impossible de faire une colonne à cet endroit.. Vous ne pouvez pas le détruire

Bonne chance ...